



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1. Metodologi Pengumpulan Data

Dalam proses pelaksanaan penelitian ini, penulis menggunakan metode kualitatif dan kuantitatif untuk pengumpulan data yang dibutuhkan. Metode kualitatif yang digunakan adalah wawancara yang dilakukan terhadap Luisa Munster, M.Psi., seorang psikolog anak, Hanlie Muliani, M.Psi., seorang psikolog anak dan ahli di bidang *parenting*, dan Diena Haryana selaku Ketua Yayasan Semai Jiwa Amini (SEJIWA). Selain wawancara, penulis juga melakukan *Focus Group Discussion* (FGD) dengan orang tua yang memiliki anak yang sudah menggunakan *gadget* dan aktif di ranah *online* dan berusia 6-10 tahun. Sedangkan metode kuantitatif yang digunakan adalah menyebarkan kuesioner secara *online* kepada orang tua.

3.1.1. Wawancara

Creswell (2014) mengatakan bahwa wawancara adalah metode kualitatif yang dilakukan dengan cara bertatap muka dengan narasumber, namun dapat juga dilakukan melalui telepon dan *email* untuk memperoleh informasi yang diinginkan (hlm. 190).

3.1.1.1. Wawancara dengan Luisa Munster, M.Psi.

Wawancara pertama dilakukan terhadap Luisa Munster, M.Psi. selaku psikolog anak yang dilaksanakan pada hari Senin, 3 Februari 2020 pukul 14.00 di Kayross Psikologi Utama, Tangerang Selatan untuk mengetahui usia dan ciri-ciri anak yang berpotensi menjadi incaran predator *online*,

dampak perilaku predator *online* pada anak, dan batasan-batasan yang perlu orang tua berikan untuk anak dalam penggunaan *gadget*.

Ibu Luisa menjelaskan bahwa pada era digital ini, usia anak bukan menjadi hal utama yang diincar predator *online* melainkan anak yang sudah menggunakan *gadget* dan memiliki akses terhadap internet. Jaman sekarang, sebagian besar anak yang masih duduk di bangku sekolah dasar sudah menggunakan *gadget* dan bahkan memiliki media sosial. Ciri-ciri anak yang menjadi incaran predator *online* adalah yang memiliki komunikasi yang kurang dengan orang tuanya dan membutuhkan perhatian lebih karena tidak mendapatkannya dari orang tuanya, sehingga mereka seringkali melarikannya pada dunia maya. Pada saat itulah anak dapat terjerumus dalam perangkap predator *online* karena mereka mampu memberikan hal-hal yang selama ini tidak terpenuhi seperti perhatian, pujian, dan lainnya.

Perilaku predator *online* akan berdampak pada kondisi psikis anak. Dampak tersebut terbagi menjadi 2 yaitu dampak jangka pendek dan jangka panjang. Namun yang terlebih dahulu muncul adalah dampak jangka pendek seperti ketidakpercayaan diri dan perasaan bersalah yang kemudian terbawa hingga anak tumbuh dewasa seperti stres, depresi, trauma atau yang lebih parah *Post-Traumatic Stress Disorder* (PTSD), yaitu gangguan mental yang berdampak pada kehidupan sehari-hari karena hal traumatis yang dialami. Anak dapat menjadi fobia sosial sehingga

lebih memilih untuk menutup dan mengurung diri, takut untuk menikah, dan bahkan ingin bunuh diri karena merasa dirinya sudah tidak berharga.

Peran orang tua sangat penting dalam kehidupan seorang anak karena semua pendidikan dan pengetahuan yang diterima anak berawal dari orang tua. Sebagai orang terdekat anak, pendidikan dan pengetahuan tersebut akan sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembangnya. Orang tua perlu menyempatkan diri untuk berkomunikasi dan memberikan perhatian pada anak. Mendampingi dan mengawasi anak saat menggunakan *gadget* juga diperlukan untuk memantau aktivitasnya seperti apa saja yang dilihat dan siapa saja yang diajak berkomunikasi. Ada baiknya jika anak tidak perlu dibuatkan media sosial karena belum dibutuhkan. Jika tujuannya adalah untuk hiburan, lebih baik diberi tontonan yang sesuai pada televisi.

3.1.1.2. Kesimpulan dari Wawancara dengan Luisa Munster, M.Psi.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Luisa Munster, M.Psi., dapat disimpulkan bahwa usia anak yang menjadi incaran predator *online* tidak dapat menjadi pegangan melainkan anak yang memiliki akses terhadap internet. Salah satu pemicu anak menjadi korban predator *online* adalah minimnya komunikasi dan perhatian dari orang tua. Untuk itu, orang tua berperan penting untuk mencegah anak menjadi korban predator *online*. Sebab, dampak yang dihasilkan dapat terbawa hingga anak tumbuh dewasa dan bisa berakibat fatal. Orang tua harus memulai untuk mengedukasi anaknya sedini mungkin dan menyempatkan diri untuk

berkomunikasi, memberikan perhatian, dan mengawasi mereka dalam penggunaan *gadget*.



Gambar 3.1. Foto Penulis dengan Luisa Munster, M.Psi.

3.1.1.3. Wawancara dengan Hanlie Muliani, M.Psi.

Wawancara kedua dilakukan terhadap Hanlie Muliani, M.Psi. selaku psikolog anak dan ahli di bidang *parenting* dari Sahabat Orang Tua dan Anak (SOA) melalui aplikasi WhatsApp untuk mengetahui lebih dalam mengenai batasan-batasan yang perlu orang tua berikan untuk anak dalam penggunaan *gadget* dan bentuk komunikasi yang baik antara orang tua dan anak.

Ibu Hanlie menjelaskan bahwa anak memiliki karakteristik cara berpikir *here and now*, yang artinya tidak berpikir panjang dan tidak berpikir konsekuensi. Pada dasarnya, anak memiliki kebutuhan untuk diterima dan dihargai yang tinggi. Namun pada era digital ini, semakin

banyak fenomena relasi keluarga yang tidak dekat dan berkualitas, sehingga membuat anak menjadi kesepian dan tidak dekat dengan orang tuanya hingga pada akhirnya beralih pada dunia maya.

Orang tua perlu memberikan 3 batasan pada anak yaitu batasan waktu, tempat, dan konten. Memberikan pengawasan pada anak juga diperlukan, namun orang tua tentu tidak bisa mengawasi anak dalam 24 jam penuh sehingga edukasi, kesadaran, mengubah cara berpikir, relasi, komunikasi, dan kepercayaan jauh lebih penting. Mengedukasi anak tidak bisa hanya dengan satu arah seperti hanya melarangnya untuk berteman di dunia maya, namun harus ada fondasi, relasi, dan kepercayaan yang baik antara orang tua dan anak. Anak membutuhkan komunikasi yang nyaman sehingga mereka tidak merasa dihakimi, dikritik, dan dinasehati melainkan didengarkan, dipahami, dan diterima perasaannya. Menerima perasaan anak tidak berarti menerima perilakunya, tetapi kalau orang tua tidak melakukan bentuk komunikasi tersebut di awal, anak akan memblokir komunikasi dengan orang tua.

3.1.1.4. Kesimpulan dari Wawancara dengan Hanlie Muliani, M.Psi.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Hanlie Muliani, M.Psi., dapat disimpulkan bahwa terdapat 3 batasan yang perlu orang tua berikan untuk anak dalam penggunaan *gadget* yaitu waktu, tempat, dan konten. Namun hal yang terpenting adalah menjalin komunikasi dengan anak karena orang tua tidak dapat selalu memantau aktivitasnya selama 24 jam penuh. Bentuk komunikasi yang baik adalah yang dapat membuat anak

merasa nyaman, sehingga orang tua harus memiliki relasi yang baik dengan anaknya untuk dapat melakukan hal tersebut.



Gambar 3.2. *Screenshot Chat* Penulis dengan Hanlie Muliani, M.Psi.

3.1.1.5. Wawancara dengan Diena Haryana

Wawancara ketiga dilakukan terhadap Diena Haryana selaku Ketua Yayasan SEJIWA yang dilaksanakan pada hari Senin, 9 Maret 2020 pukul 14.00 di Yayasan SEJIWA, Depok untuk mengetahui alasan terjadinya kasus predator *online*, psikografis anak yang berpotensi menjadi incaran predator *online*, hal-hal yang harus ditingkatkan orang tua untuk memaksimalkan pengawasan pada anak, dan edukasi yang perlu diberikan untuk orang tua.

Ibu Diena menjelaskan bahwa fenomena predator *online* sudah ada sejak dulu, namun dengan adanya kemajuan teknologi, ruang bergerak mereka menjadi lebih luas dan dipermudah. Hal ini diperburuk dengan

tingkat pengawasan orang tua terhadap anak di ranah *online* yang rendah, sehingga tercipta peluang yang lebih besar untuk predator *online*.

Predator *online* menargetkan anak yang aktif di ranah *online* dan mudah mempercayai siapapun, sehingga tidak dapat berpikir bahwa tidak semua orang asing memiliki tujuan yang baik. Anak yang tidak dekat dengan orang tuanya dan sering membagikan situasi pribadinya dengan orang asing juga rentan menjadi korban karena dengan demikian, akan mudah bagi predator *online* untuk mendekati, merayu, dan mengancam mereka.

Pada era digital ini, orang tua belum konsisten dalam melakukan pengawasan terhadap anak seperti hanya seingatnya saja. Sebagian besar orang tua sudah memberikan *gadget* kepada anaknya sebagai alat agar mereka anteng, namun tidak melakukan pengawasan lebih lanjut. Juga, orang tua menganggap bahwa kamar adalah tempat yang aman untuk anak, padahal interaksi anak dengan predator *online* justru berawal dari kamar. Orang tua perlu diberi literasi digital dan menerapkan *digital parenting* sehingga dapat melindungi anaknya dengan baik. Salah satu caranya adalah dengan berteman dengan anak di ranah *online* untuk memantau aktivitasnya.

Melakukan komunikasi dengan anak bukan hal yang mudah karena mereka seringkali hanya akan menanggapi nasehat dari orang lain dengan tidak serius. Untuk itu, peran orang tua sangat dibutuhkan untuk

menanamkan kebiasaan yang baik pada anak. Sibuk tidak dapat menjadi alasan orang tua untuk tidak memantau aktivitas anak. Orang tua harus memiliki sistem tersendiri dan mengusahakan berbagai macam cara terbaik untuk anaknya seperti mencari pengasuh yang terdidik atau memasang kamera untuk dapat memantau aktivitas anak di rumah.

Orang tua perlu mengetahui 5 hal yang dapat mencegah predator *online*. Pertama adalah *screen breaks*, yaitu waktu istirahat dalam penggunaan *gadget* sehingga tidak intens. Kedua adalah *screen time*, yaitu memberikan batasan waktu pada anak di ranah *online* yang idealnya adalah 1 jam sehari. Ketiga adalah *screen-free zones*, yaitu wilayah bebas *gadget* di rumah. Keempat adalah *parental controls*, yaitu fitur dimana orang tua dapat mengatur konten yang boleh dan tidak boleh diakses anak. Kelima adalah menjalin komunikasi yang *funky* dengan anak, yaitu komunikasi yang dapat membuat anak merasa nyaman dan mengetahui hal-hal yang boleh dan tidak boleh dilakukan.

3.1.1.6. Kesimpulan dari Wawancara dengan Diena Haryana

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan Diena Haryana, dapat disimpulkan bahwa anak yang aktif di ranah *online* dan bersifat polos dan lugu berpotensi menjadi incaran predator *online*. Namun pada era digital ini, orang tua belum melakukan pengawasan yang tepat seperti hanya mengawasi jika ingat dan menganggap bahwa kamar adalah tempat yang aman untuk anak. Terdapat 5 hal yang perlu orang tua ketahui untuk

keamanan anak yaitu *screen breaks*, *screen time*, *screen-free zones*, *parental controls*, dan komunikasi dengan anak.



Gambar 3.3. Foto Penulis dengan Diena Haryana

3.1.2. Focus Group Discussion (FGD)

Creswell (2014) mengatakan bahwa FGD adalah metode kualitatif yang dilakukan dengan cara mengumpulkan beberapa orang yang berkaitan dengan topik dan melibatkan pertanyaan tidak terstruktur dan terbuka yang jumlahnya sedikit untuk memperoleh pandangan dan pendapat mereka (hlm. 190).

3.1.2.1. FGD dengan Orang Tua

FGD dilakukan terhadap 5 orang tua dari keluarga berbeda-beda yang bernama Sherly, Yanti, Ratna, Tono, dan Toto yang memiliki anak yang sudah menggunakan *gadget* dan aktif di ranah *online* dan berusia 6-10 tahun yang dilaksanakan pada hari Rabu, 12 Februari 2020 pukul 20.00 di Cluster Edison, Tangerang untuk mengetahui perilaku orang tua terhadap

anak dalam penggunaan *gadget*, pendapat mengenai batasan penggunaan *gadget* pada anak agar terhindar dari predator *online*, dan media kampanye yang diinginkan.

Hasil FGD menunjukkan bahwa sebanyak 2 orang tua sudah memberikan *gadget* pribadi untuk anaknya sementara 3 orang tua masih meminjamkannya. Alasan memberikan *gadget* kepada anak bervariasi seperti agar tidak ketinggalan jaman, bermain *game* dan menonton tontonan edukasi, anteng dan tidak mengganggu, faktor kebutuhan karena sudah sekolah, dan mengikuti teman-temannya. Batas penggunaan *gadget* pada anak sudah diterapkan semua orang tua seperti hanya boleh 1-2 jam sehari, *weekend*, dan hari-hari tertentu namun dengan durasi pemakaian yang bebas. Semua orang tua tidak selalu mendampingi dan mengawasi anak dalam penggunaan *gadget*, namun terdapat sebanyak 1 orang tua yang menyeleksi *game* dan tontonan untuk anaknya sehingga tidak perlu merasa khawatir. Sementara 4 orang tua lainnya hanya sekedar mengetahui aktivitasnya dan hanya sesekali mengecek, alasannya adalah karena mereka memiliki kesibukan masing-masing sehingga tidak dapat terus memantau. Alasan lain adalah orang tua berpikiran bahwa anaknya belum cukup mengerti untuk mengoperasikan berbagai macam aplikasi di usia yang masih sangat kecil.

Sebanyak 2 orang tua mengakui bahwa anaknya pernah ketahuan berkomunikasi dengan orang yang tidak dikenal melalui *game online* dan media sosial, bahkan orang asing tersebut menanyakan informasi pribadi

anak seperti nama, tempat tinggal, dan sekolah. Hal yang dilakukan salah satu orang tua adalah hanya sekedar memberitahu jangan meladeninya, sementara yang satunya lagi langsung memberikan batasan penggunaan *gadget* pada anaknya. Namun beberapa orang tua berpendapat bahwa pembatasan penggunaan *gadget* pada anak bukan solusi untuk mencegah predator *online* karena bisa saja dalam jangka waktu yang diberikan anak masih dapat berkomunikasi dengan mereka. Semuanya setuju bahwa pengawasan dan komunikasi dengan anak adalah hal yang terpenting karena anak belum dapat membedakan yang baik dan buruk sehingga arahan orang tua sangat diperlukan.

Media kampanye yang diinginkan orang tua untuk menyampaikan informasi adalah melalui media sosial, video animasi, dan seminar. Alasan memilih media sosial adalah karena jaman sekarang sudah serba digital sehingga informasi akan lebih mudah tersampaikan, video animasi agar informasi dapat lebih mudah diserap melalui pergerakan visual, dan seminar untuk menambah pengetahuan dan pemahaman.

3.1.2.2. Kesimpulan dari FGD dengan Orang Tua

Berdasarkan hasil FGD penulis dengan orang tua, dapat disimpulkan bahwa orang tua sudah memberikan batasan penggunaan *gadget* pada anak, namun tingkat pengawasan orang tua terhadap anak dalam penggunaan *gadget* masih rendah karena tuntutan ekonomi yang mengharuskan mereka untuk bekerja dan menganggap remeh kemampuan anak dalam mengoperasikan *gadget*. Pembatasan penggunaan *gadget* pada

anak tidak menjamin anak tidak berkomunikasi dengan orang asing melainkan pengawasan dan komunikasi. Media kampanye yang diharapkan orang tua sebagai sumber penyedia informasi adalah media sosial, video animasi, dan seminar.



Gambar 3.4. Foto Penulis dengan Orang Tua

3.1.3. Kuesioner

Fowler (seperti dikutip dalam Creswell, 2014) mengatakan bahwa *survey* adalah metode kuantitatif yang dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner kepada target audiens untuk memperoleh data yang diinginkan (hlm. 157).

3.1.3.1. Kuesioner kepada Orang Tua

Kuesioner disebar kepada orang tua yang memiliki anak yang sudah menggunakan *gadget* dan aktif di ranah *online* dan berusia 6-10 tahun secara *online* melalui aplikasi WhatsApp untuk mengetahui perilaku orang tua terhadap anak dalam penggunaan *gadget*. Sebanyak 103 orang tua berpartisipasi dalam pengisian kuesioner ini. Jumlah tersebut didapat berdasarkan jumlah penduduk di Jabodetabek yang kurang lebih mencapai

34 juta jiwa menurut Badan Pusat Statistik (BPS) dengan perhitungan rumus Slovin dan dinyatakan valid jika mendapatkan minimal sebanyak 100 responden.

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

$$n = \frac{34.588.530}{1 + 34.588.530(0.1)^2}$$

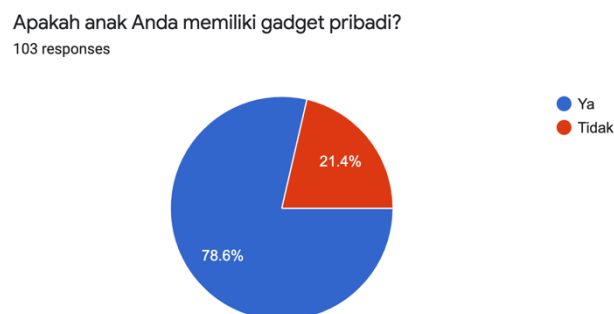
$$n = \frac{34.588.530}{1 + 345.885}$$

$$n = \frac{34.588.530}{345.886}$$

$$n = 99,99 \approx 100$$

Gambar 3.5. Rumus Slovin

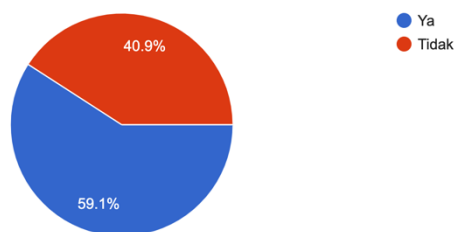
Hasil data pada pertanyaan pertama menunjukkan bahwa sebanyak 78.6% sudah memberikan *gadget* pribadi untuk anaknya, sementara sebanyak 21.4% masih meminjamkannya.



Gambar 3.6. Diagram Pertanyaan 1

Hasil data pada pertanyaan kedua menunjukkan bahwa sebanyak 59.1% sering meminjamkan *gadget* pada anaknya walaupun tidak memiliki *gadget* pribadi, sementara sebanyak 40.9% tidak meminjamkannya.

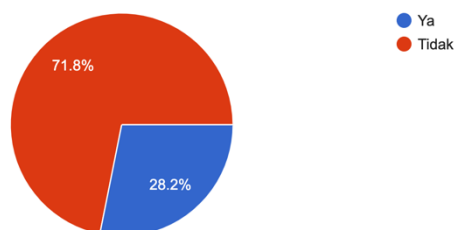
Jika Tidak, apakah Anda sering meminjamkan gadget pada anak Anda?
22 responses



Gambar 3.7. Diagram Pertanyaan 2

Hasil data pada pertanyaan ketiga menunjukkan bahwa sebanyak 71.8% tidak benar-benar mengawasi anaknya dalam penggunaan *gadget*, sementara sebanyak 28.2% selalu mengawasi.

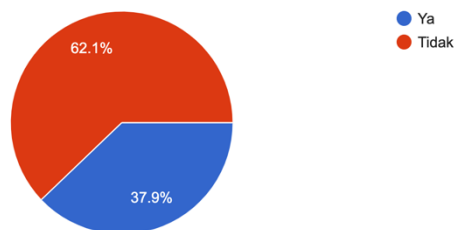
Apakah Anda selalu mengawasi anak Anda dalam penggunaan gadget?
103 responses



Gambar 3.8. Diagram Pertanyaan 3

Hasil data pada pertanyaan keempat menunjukkan bahwa sebanyak 62.1% belum memberikan batas penggunaan gadget pada anaknya, sementara sebanyak 37.9% sudah.

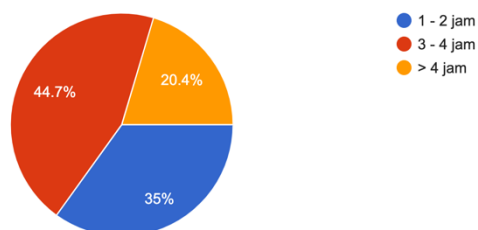
Apakah Anda memberikan batas penggunaan gadget pada anak Anda?
103 responses



Gambar 3.9. Diagram Pertanyaan 4

Hasil data pada pertanyaan kelima menunjukkan bahwa sebanyak 44.7% anak menghabiskan waktu 3-4 jam dalam penggunaan *gadget* setiap harinya, sebanyak 35% menghabiskan waktu 1-2 jam, dan sebanyak 20.4% menghabiskan waktu di atas 4 jam.

Berapakah perkiraan waktu anak Anda menggunakan gadget setiap harinya?
103 responses

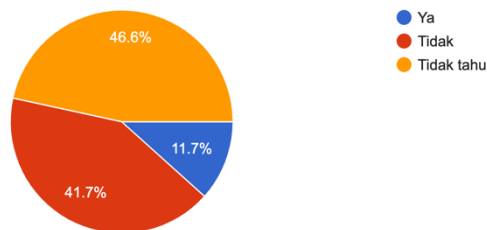


Gambar 3.10. Diagram Pertanyaan 5

Hasil data pada pertanyaan keenam menunjukkan bahwa sebanyak 46.6% tidak tahu apakah anaknya pernah berkomunikasi dengan orang

asing di internet atau tidak, sebanyak 41.7% tidak pernah, dan sebanyak 11.7% pernah.

Apakah anak Anda pernah berkomunikasi dengan orang asing di internet?
103 responses



Gambar 3.11. Diagram Pertanyaan 6

3.1.3.2. Kesimpulan dari Kuesioner kepada Orang Tua

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada orang tua, dapat disimpulkan bahwa anak berusia 6-10 tahun sudah memiliki *gadget* pribadi. Namun bagi yang tidak, sebagian besar orang tua masih tetap meminjamkannya. Hal tersebut membuktikan bahwa pada era digital ini, anak tidak bisa lepas dari teknologi. Tingkat pengawasan orang tua terhadap anak dalam penggunaan *gadget* masih rendah. Padahal, anak menghabiskan waktunya selama berjam-jam dengan *gadget* dan tidak menutup kemungkinan untuk bertemu dengan predator *online*.

3.2. Metodologi Perancangan

Landa (2014) mengatakan bahwa terdapat 5 tahapan dalam mendesain yang dinamakan *Five Phases of the Design Process* yang mencakup *Orientation*, *Analysis*, *Conception*, *Design*, dan *Implementation*. *Orientation* adalah tahap pembelajaran dan penelitian terhadap suatu permasalahan dengan mengumpulkan

data-data yang terkait, *Analysis* adalah tahap penganalisisan data-data yang telah diperoleh untuk mendapatkan suatu kesimpulan yang akan berguna untuk tahap selanjutnya, *Conception* adalah tahap pembuatan konsep sebagai abstraksi suatu ide yang akan menjadi panduan dalam merancang keseluruhan desain, *Design* adalah tahap perancangan visual yang dimulai dari proses melakukan sketsa hingga proses final, dan *Implementation* adalah tahap pengimplementasian desain pada format yang telah ditentukan seperti media cetak atau digital (hlm 73-87).